

# LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

## Spectrum DRIVE IN

- LO SBARCO ■ ROTATE 3 D
- LA CITTÀ FANTASMA ■ GALAXIAN
- BATTAGLIA NAVALE ■ A TUTTO GAS
- LA SCOPA ■ ENIGMISTICA
- CUBO MAGICO
- SOMMERSIBILE
- WORMY LABIRINTO
- BEETHOVEN

12

GIOCHI  
& UTILITY  
PIÙ  
UN MILIONE  
PER TE

GRATIS  
LA COPERTINA  
DELLA CASSETTA





N. 13 - FEBBRAIO 1985

**Direttore**  
Mario Magrone

**Direzione Tecnica**  
Nadia Marini

**Stampa**  
Garzanti Editore S.p.A.  
Cernusco S/N (MI)

**Distribuzione**  
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl  
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

## LOAD 'N' RUN

**RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER**

### LE ISTRUZIONI

#### SCOPA (48K)

Se la carta da te giocata può prendere delle carte dal piatto, allora digita i numeri relativi ad essa in ordine successivo e premi ancora ENTER. Nelle peggiori condizioni (7 carte sul piatto e 3 in mano al computer), lo Spectrum potrà metterci circa due minuti prima di risponderti! In alto si vedono le carte del computer, al centro ci sono le carte del piatto, in basso le tue. Utilizza lo SPACE per muovere la freccia lampeggiante sotto le tue carte. Quando la freccia è in posizione, premi ENTER.

#### CUBO MAGICO (16K)

È un programma che ti permette di simulare il famoso cubo di Rubik. Si tratta di mescolare le facce di un cubo diversamente colorate e, dopo alcuni movimenti, farle ritornare tutte a posto, ovvero dello stesso colore. Tasti: un tasto fra 2 e 7 inclusi sceglie la faccia.  
O la ruota in senso orario  
A la ruota in senso antiorario  
N è l'opzione per tornare al punto di partenza  
Q o F per andare veloci o piano.

#### BEETHOVEN (48K)

Tutti giurano che lo Spectrum non è in grado di suonare bene. Non è così, e questo programma lo dimostra facendo eseguire al tuo computer una fantastica serie di arrangiamenti di famose sonate del grande Beethoven. Chi l'avrebbe mai detto...

#### WORMY LABIRINTO (16K)

Devi guidare il tuo bruco all'interno di un labirinto e fargli mangiare tutto il cibo che trova. Più il bruco mangia, però, più si allunga: deve quindi fare

attenzione a non mangiarsi la coda!  
Tasti:

O per andare a sinistra  
P per andare a destra  
Q per andare verso l'alto  
A per andare verso il basso  
SPACE per finire e ricominciare  
Puoi usare anche i tasti cursore.

#### A TUTTO GAS (48K)

Sei l'asso del motociclismo mondiale ed una dura gara ti aspetta. Trentanove avversari ti contenderanno il titolo di campione assoluto sui dieci più famosi circuiti del mondo.

Tasti:

O per andare a destra  
1 per andare a sinistra  
9 per accelerare  
da CAPS a SPACE per frenare  
R per fermare la partita

#### BATTAGLIA NAVALE (48K)

La classica battaglia navale giocata, anziché sulla carta, direttamente sullo schermo e contro il computer. Sette i pezzi a disposizione: due sottomarini, un incrociatore pesante, quattro incrociatori leggeri con i quali dovrai distruggere la flotta navale dello Spectrum. Disponi sulla mappa le tue navi ed i sottomarini indicando per prima la coordinata orizzontale, quindi quella verticale. Spara poi tutti i tuoi colpi. Premi M per visualizzare la mappa dei tiraggi effettuati e la X per vedere le condizioni della tua flotta.

#### LO SBARCO (48K)

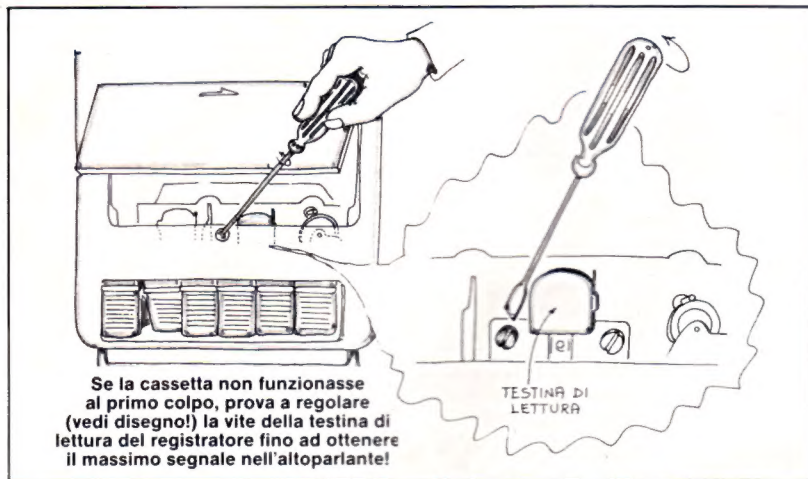
Sei il comandante di una flotta navale che devi pilotare, distrucandoti in una baia che si trova in territorio nemico, affrontando i mezzi avversari. Il controspionaggio è venuto a conoscenza di un passaggio segreto per entrare nella baia: dirigi perciò la tua flotta verso il

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD "", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD " ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

LOAD'N'RUN BANK

LIRE 1.000.000

Hai programmi originali (ma proprio fatti da te) di giochi o di utilità? Mandaceli in visione per una possibile pubblicazione: ogni programma pubblicato ti verrà pagato almeno 200.000 lire ma, se sei bravo, puoi arrivare a guadagnare addirittura 1.000.000 di lire! Registra un solo programma per ogni cassetta e indirizza a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere il massimo segnale nell'altoparlante!

passaggio ed evita le mine ed i siluri che ti sfioreranno pericolosamente; se supererai lo stretto potrai attaccare di sorpresa la flotta nemica che include una portaerei. Arrivato di fronte alla portaerei nemica, distruggi tutti i suoi aerei prima che loro distruggano una tua nave; liquidati gli aerei, affronterai i colpi sparati dalle navi avversarie; rispondi al fuoco ed affondale! Ora la spiaggia è libera. Sbarca quindi i carri armati ed attraversa gli sbarramenti facendo molta attenzione ai tiri delle postazioni. Se riuscirai nella tua impresa raggiungerai la fortezza nemica, che è dotata di un grosso cannone puntato pericolosamente contro di te e poi... BOOM! L'unico modo per distruggere la fortezza è colpire i 10 punti deboli che il controspionaggio ha meticolosamente scoperto; colpisci quindi i quadretti che si illumineranno in sequenza! Se non ti basta un carro armato, allora sotto con un altro, fino alla completa distruzione della fortezza; e per il

nemico sarà la resa incondizionata.

Tasti di comando:  
Lì potrai definire a tuo piacimento premendo T nella pagina di menu. Altre possibili variazioni riguardano:  
— Numero di giocatori: 1 o 2  
— Livello di gioco: facile, medio o duro.  
— Scelta del joystick: Kempston, Protek o Sinclair.  
Per iniziare il gioco premi G, scrivi il tuo nome e poi via... verso il grande SBARCO!

### GALAXIANS (16K)

La tua astronave si muove (sul basso del video) a destra e a sinistra e deve sparare verso l'alto contro gli alieni che, soliti guerrafondai, ti vengono addosso sparando all'impazzata contro di te.

Tasti:  
CAPS SHIFT per andare a sinistra  
Z per andare a destra  
SPACE per sparare  
A per smettere  
S per fermare il gioco.

### SOMMERSIBILE (16K)

Devi individuare ed affondare le navi nemiche. Sei all'interno di un sottomarino da guerra e vedi rappresentato sullo schermo il quadrante del periscopio (in alto a sinistra); l'indicatore del carburante (sotto il periscopio); il sonar (sotto il carburante); il radar (al centro) e l'indicatore di profondità (a destra). La profondità del sommergibile è indicata da un cursore lampeggiante; se è troppo elevata (E-PRESS), affondi. Per individuare meglio l'obiettivo sali a quota R (radar) e successivamente a quota P (periscopica). Attento perché a questa altezza vieni subito individuato dal nemico.

Tasti:

P per partire  
1 per emergere  
2 per immergere  
3 per alzare il periscopio  
0 per fare fuoco  
I tasti cursore servono per muoversi sul radar.

## ADVENTURELAND

### LA CITTÀ FANTASMA (48K)

La febbre dell'oro è finita da qualche decennio, e tu, esperto cow-boy, finisci in una cittadina abbandonata che, un tempo, era il centro commerciale dei cercatori d'oro. Il tuo compito è quello di recuperare i tesori (sono solo due...) che la città nasconde.

Per fare questo devi, per prima cosa, aprire una cassaforte e poi raggiungere la miniera attraversando il deserto. La fine del gioco avviene nella piazza principale del paese (quella con la pompa dell'acqua) oppure con la tua tragica dipartita...

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire

le frequenze medio-alte.

- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.

È IN EDICOLA  
**SPECTRUM  
COLLEZIONE**

**N. 1**

by **LOAD'N'RUN**

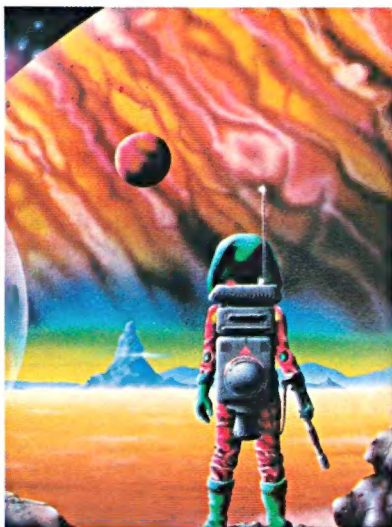


**2**  
**CASSETTE  
CON I  
GIOCHI  
E LE  
UTILITY**

**PUBBLICATE NELL'84  
SU LOAD'N'RUN**

**solo L. 12.000!**

Ecco una buona occasione per te, se manca qualche fascicolo nella tua collezione, di completarla senza spendere troppo. Puoi anche richiederla inviando vaglia postale di Lire 12.000 (scrivi sul vaglia tutti i tuoi dati esatti e leggibili!) a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.



Per chi non si intende di "adventure" occorre fare alcune precisazioni. Sarai tu a guidare il cow-boy alla ricerca dei tesori, dicendogli cosa deve fare attraverso la tastiera del computer. Non si tratta più di un'astronave che deve abbattere i caccia alieni, ma di un "vero" essere umano e per questo i movimenti e le azioni che dovrà fare devono essere comunicati per mezzo di ordini logici.

Per lo spostamento nelle quattro direzioni occorre inserire NORD, SUD, OVEST e EST intendendo alto, basso, sinistra e destra. Il tuo cow-boy accetta istruzioni del tipo "PRENDI BOTTIGLIA" oppure "LASCIA BOTTIGLIA", inoltre ordini come "SPARA", "APRI PORTA" o "BEVI", ecc.

All'INPUT non potrai inserire più di due parole, naturalmente con sintassi corretta. Se alcune parole non fanno parte del vocabolario del computer, esso te lo segnalerà prontamente. Per saperne di più, all'INPUT del gioco inserisci la parola "ISTRUZIONI".

## UTILITY MANIA

### ROTANTE 3D (48K)

È un programma che mostra sullo schermo fantastici oggetti tridimensionali in rotazione (vedi il demo!). Per creare la figura da far poi ruotare, basta inserire agli input le coordinate X e Y dei contorni del solido. Prova ad annotare i numeri contenuti nella REM alla linea 2 (con il comando LIST 2 e non solo LIST) e ad inserirli dopo aver dato RUN. Il numero 555 serve solo ad indicare al computer che hai finito e che può

quindi iniziare l'elaborazione. Per far terminare il programma premi SPACE. Il programma NON funziona con il microdrive.

## PERSONAL QUIZ

### CRUCI SPECTRUM

Risolvete questo cruciverba nella stessa maniera di quelli che appaiono sulle riviste specializzate. Con i tasti cursore (senza CAPS), muovete il cursore azzurro all'interno dello schema e con ENTER fate apparire le definizioni. Con CAPS + "O" selezionate le orizzontali e con CAPS + "V" le verticali. In caso di BREAK date un CONTINUE o un GOTO 5060 per ripartire.

Nel caso vogliate interrompere la soluzione del gioco per continuarla in un secondo tempo, è possibile registrare su nastro lo schema. Per fare ciò premete CAPS + "S" per registrarlo e CAPS + "J" per richiamarlo.

Premendo CAPS + "0" il contenuto delle caselline colorate sarà riportato in basso sul video. Se hai risolto lo schema correttamente, la soluzione sarà una splendida sorpresa.

### ANAGRAMMI SIMMETRICI

Spostatevi dentro lo schema con il cursore azzurro premendo i soliti tasti cursore (senza CAPS). Premendo ENTER avrete la definizione della parola su cui sta il cursore. Nello schema di sinistra inserite la soluzione della definizione e in quello di destra l'anagramma corrispondente.

Al termine, premendo CAPS + "0" saranno riportate in basso tutte le iniziali delle parole inserite nello schema di destra: dovrete ottenere il nome di un famosissimo regista.

### REBUS

La soluzione di questi rebus deve essere inserita normalmente, tramite il cursore che lampeggia sulla prima delle due righe azzurre in basso sul video. Sulla riga sottostante sarà riportata automaticamente la soluzione. Per spostarci a sinistra e a destra su queste righe azzurre, utilizzate i tasti 5 e 8 (senza CAPS). Quando credete di aver risolto il gioco premete ENTER e, se la soluzione è corretta, il computer ve lo segnalerà.

In caso di BREAK date un CONTINUE o un GOTO 80 per andare avanti.

Ogni volta che desiderate caricare il programma successivo premete BREAK e LOAD".

**Non lasciare solo  
il tuo computer**

r. marchetti

**microcomputer<sup>®</sup>**

**microcomputer<sup>®</sup>**

la più autorevole rivista del settore

**microcomputer<sup>®</sup>**

Technimedia

00141 Roma, via Valsolda 135 - tel. (06) 898654 - 899526